

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MATERI KELAYAKAN PLANET BUMI UNTUK KEHIDUPAN KELAS X  
DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana S-1 Pendidikan Geografi



Diajukan Oleh :

**RINA ROYCHA**  
**A 610110110**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2017**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Rina Roycha

NIM : A610110110

Program Studi : Pendidikan Geografi

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MATERI KELAYAKAN PLANET BUMI UNTUK KEHIDUPAN KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 28 Oktober 2017

Yang membuat pernyataan,



Rina Roycha

A610110110

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MATERI KELAYAKAN PLANET BUMI UNTUK KEHIDUPAN KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA**

Diajukan Oleh:

**Rina Reycha**

**A610110110**

Sriksi telah disetujui oleh pembimbing skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 20 Oktober 2017



**Drs. Dahroni, M.Si**  
**NIK. 146**



## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

### EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MATERI KELAYAKAN PLANET BUMI UNTUK KEHIDUPAN KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Rina Roycha

A610110110

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada hari, 24 Oktober 2017  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Dahroni M.Si
2. Dr.H. Tjipto dubadi M.Si
3. Drs. Suharjo M.S

(.....)  
(.....)  
(.....)

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Harun Joko Prayitno

NIP. 196504281993031001

## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾  
وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

*“Bahwa sesungguhnya tiap-tiap kesukaran disertai kemudahan. Kemudian apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan kepada Tuhan-Mu saja hedaknya engkau memohon”.*

*(Q.S Al-Insyiroh : 6-8)*

## ***PERSEMBAHAN***

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua ku, Ayah dan ibu yang terus mendidik, merawat, memberi kasih sayang, semangat dan selalu mendoakan ku selama ini.
2. Suamiku tercinta yang selalu sabar membimbingku, memberi semangat dan selalu mendoakanku.
3. Calon dedek yang diperut yang selalu menjadi penyemangat Mia.
4. Kakakku dan keponakan yang selalu memberi nasehat dan semangat.
5. Sedulur ku kelas Chee yang telah menemani hari-hari ku, memberikanku keceriaan, kebahagiaan dan terkadang kesedihan.

## ABSTRAK

### **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MATERI KELAYAKAN PLANET BUMI UNTUK KEHIDUPAN KELAS X SMA MEHAMMADIYAH 1 SURAKARTA.**

Rina Roycha/A610110110 Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2017.

SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. berada di Jl. RM Said 35. Penggunaan Metode pembelajaran dapat memberikan suasana kelas menjadi lebih aktif dan tidak monoton. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas Metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) pada materi kelayakan planet bumi untuk kehidupan. Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *pretest-posttest control design*. Sampel penelitian ini adalah kelas X IIS 3 dan X IIS 4. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan proses pembelajaran dengan Metode *Role Playing* (Bermain Peran), sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang mendapatkan proses pembelajaran menggunakan ceramah. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa (1) Tujuan pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta pada materi kelayakan planet bumi untuk kehidupan kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* dapat tercapai karena nilai KKM terpenuhi yaitu nilai terendah yang diperoleh adalah 75. (2) Hasil uji *Mann Whitney* menunjukkan tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, namun jika dilihat dari peningkatan hasil pembelajaran pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil nilai rata-rata pembelajaran siswa sebesar 25,88 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol hanya 13,44 maka peningkatan nilai rata-rata hasil pembelajaran siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Perbedaan dari kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

Kata kunci: Efektivitas, *Role Playing* (Bermain Peran), Hasil belajar.

## **ABSTRACT**

**EFFECTIVENESS OF USE OF ROLE PLAYING METHOD (PLAYING ROLE) ON GEOGRAPHY LEARNING MATERIALS OF FEASIBILITY PLANET FOR LIFE CLASS X SMA MEHAMMADIYAH 1 SURAKARTA.**

Rina Roycha/A610110110 Essay. Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Surakarta. 2017.

SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. located on Jl. RM Said 35. Usage Learning method can give class atmosphere become more active and fun. The purpose of this study is to determine the effectiveness of Role Playing Learning Method (Role Playing) on the Earth's feasibility material for life. The method in this research is experiment with pretest-posttest control design design. The sample of this research is class X IIS 3 and X IIS 4. The experimental group is the group that get the learning process by Role Playing Method (Role Playing), while the control group is the group that gets the learning process using the lecture. The result of this research concludes that (1) The learning objective in SMA Muhammadiyah 1 Surakarta on the Earth's feasibility material for the life of the experimental class by using the role playing method can be achieved because the KKM value is fulfilled which is the lowest value obtained is 75. (2) The Mann Whitney test shows that there is no difference between the experimental class and the control class, but when viewed from the improvement of the learning outcomes in the experimental class and control class shows the increase of the mean value of learning in the experimental class shows the increase of the average score student learning amounted to 25.88 while the average value in the control class is only 13.39 then the average value of the students' learning outcomes of the experimental class is higher than in the control class.

**Keywords:** Effectiveness, Role Playing (Role Play), Learning Outcomes.



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWr.Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat berupa kesehatan kepada penulis serta hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MATERI KELAYAKAN PLANET BUMI UNTUK KEHIDUPAN KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA”.

Penulis banyak menerima masukan, saran, dorongan serta nasehat dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Sofyan Anif, M.Si selaku rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Drs. Suharjo, M.S selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi yang telah banyak memberikan pelayanan dan saran untuk para mahasiswa.
4. Bapak Kepala sekolah SMA Muhammadiyah 1 Surakarta yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
5. Bapak Drs. Dahroni, M.Si selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dan pengarahan dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini di sela-sela kesibukannya.
6. Seluruh dosen Prodi Pendidikan Geografi yang tak henti-hentinya memberikan ilmu dan saran kepada penulis selama ini.
7. Kedua orang tua penulis, Bapak Wahono dan Ibu Mufadola yang telah memberikan segalanya kepada penulis.
8. Suami tercinta Wifaqul Azmi yang sabar dan selalu memberi semangat.
9. Teman-teman Pendidikan Geografi angkatan 2011 terkhusus kelas Chee yang telah memberikan dukungan moral dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca demi sempurnanya skripsi ini. Semoga segala bantuan dan amal yang baik mendapatkan balasan dari Allah SWT. Akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada para seluruh pembaca.

Surakarta, 28 Oktober 2017

Penulis



Rina Roycha

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Penelitian Terdahulu .....	8
B. Tinjauan Pustaka.....	9

C. Kerangka Teori .....	34
D. Hipotesis .....	35
BAB III METODE PENELITIAN .....	36
A. Setting Penelitian .....	36
B. Populasi,Sampel dan Sampling.....	38
C. Desain Penelitian .....	39
D. Variabel Penelitian.....	40
E. Intrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	41
F. Teknik Uji Persyaratan Analisis .....	42
G. Teknis Analisis Data .....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	46
A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pengujian Analisis .....	55
C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	58
D. Pembahasan Analisis Data .....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	66
A. Kesimpulan .....	66
B. Implikasi .....	66
C. Saran .....	67

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian .....	36
Tabel 3.2 Desain Penelitian .....	39
Tabel 3.3 Pedoman Observasi Siswa .....	42
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes .....	56
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	57
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data.....	58
Tabel 4.4 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.5 Hasil Uji <i>Mann Whitney</i> .....	60
Tabel 4.6 Nilai Rata-rata Hasil Pembelajaran Kelas Ekperimen.....	61
Tabel 4.7 Nilai Rata-rata Hasil Pembelajaran Kelas Kontrol .....	62
Tabel 4.7 Perbedaan Rata-rata Kelompok Kontrol Dan Ekperimen.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jarak Matahari Dengan Bumi .....	24
Gambar 2.2 Rotasi Bumi.....	25
Gambar 2.3 Struktur Bumi.....	26
Gambar 2.4 Interaksi Gravitasi Bumi dengan Bulan.....	27
Gambar 2.5 Albedo .....	28
Gambar 2.6 Aktivitas Gempa .....	29
Gambar 2.7 Kerangka Pemikiran.....	35
Gambar 3.1 Peta Lokasi SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.....	37
Gambar 4.1 Peta Administrasi Surakarta.....	47
Gambar 4.2 Proses Kelas Ekperimen.....	54
Gambar 4.3 Proses Kelas Ekperimen.....	54
Gambar 4.4 Pretest Kelas Kontrol .....	55
Gambar 4.5 Posttest Kelas Kontrol.....	55

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. RRP Kelas Ekperimen
- Lampiran 2. Validitas Intrumen
- Lampiran 3. Validasi Soal
- Lampiran 4. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Ekperimen
- Lampiran 5. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol
- Lampiran 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Menggunakan SPSS 21
- Lampiran 7. Hasil Uji Normalitas Instrumen Menggunakan SPSS 21
- Lampiran 8. Hasil Uji Wilcoxon Instrumen Menggunakan SPSS 21
- Lampiran 9. Hasil Uji Mann-Whitney Instrumen Menggunakan SPSS 21
- Lampiran 10. Dokumentasi
- Lampiran 11. Surat Validasi
- Lampiran 12. Surat Riset